|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **UNIVERSITAS LOGISTIK DAN BISNIS INTERNASIONAL (ULBI)**  **PROGRAM STUDI**  **D4 Teknik Informatika** | | | | | | | **RPS** |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | **KODE** | **Rumpun MK** | **BOBOT (SKS)** | | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan/Revisi** | |
| **Teori** | **Praktek** |
| **Pemrograman 1** | | | TI41071 | MKINTI | 2 | 1 | I |  | |
| **OTORISASI** | | | **Dosen Pengembang RPS** | | **Koordinator MK** | | **Ka Prodi** | | |
| Roni Andarsyah, ST., M.Kom | | Roni Andarsyah, ST., M.Kom | | Muhammad Yusril Helmi Setyawan, S.Kom.,M.Kom. | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CP-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | | Mahasiswa : | | | | |
| CP 1 | | Mampu melakukan mengimplementasikan pembuatan website mulai dari HTML, Javascript dan CSS dasar yang dapat digunakan untuk Development Website Dinamis *(front end & back end Development)* | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP MK)** | | | | Mahasiswa : | | | | |
| CP MK (S) 1 | | Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. | | | | | | |
| CP MK (S) 2 | | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika. | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
| CP MK (S) 3 | | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. | | | | | | |
| CP MK (S) 4 | | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. | | | | | | |
| CP MK (S) 5 | | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. | | | | | | |
| CP MK (S) 6 | | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. | | | | | | |
| CP MK (S) 7 | | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. | | | | | | |
| CP MK (S) 8 | | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. | | | | | | |
| CP MK (S) 9 | | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. | | | | | | |
| CP MK (S) 10 | | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
|  | |  | | | | | | |
| **Peta Kompetensi MK** | 1. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan HTML 2. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan HTML 3. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan javascript 4. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan javascript 5. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan CSS + Bootstrap UI 6. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan CSS + Bootstrap UI 7. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan figma UI *(User Interface)* 8. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan PHP Dasar 9. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan PHP Lanjutan 10. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan database 11. mahasiswa mampu mendemonstrasikan *form handling, cookies session* 12. mahasiswa mampu mendemonstrasikan *workspace recordset data* 13. mahasiswa mampu mendemonstrasikan MVC 14. mahasiswa mampu mendemonstrasikan MVC | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Kuliah ini melibatkan siswa dengan sedikit atau tanpa pengalaman pemrograman untuk membuat website yang dibutuhkan secara statis dan dinamis. Mahasiswa diperkenalkan dengan konsep pemrograman menggunakan Figma untuk membuat User Interface, terminologi, dan sintaks CSS pada Bootstrap, dan langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat website dasar menggunakan lingkungan pengembangan visual studio code, git dan mysql. Praktik langsung di sepanjang kuliah ini sehingga siswa dapat mengalami secara langsung kekuatan pemrograman website. | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian:** Materi pembelajaran | 1. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan HTML 2. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan HTML 3. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan javascript 4. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan javascript 5. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan CSS + Bootstrap UI 6. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan CSS + Bootstrap UI 7. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan figma UI *(User Interface)* 8. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan PHP Dasar 9. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan PHP Lanjutan 10. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan database 11. mahasiswa mampu mendemonstrasikan *form handling, cookies session* 12. mahasiswa mampu mendemonstrasikan *workspace recordset data* 13. mahasiswa mampu mendemonstrasikan MVC 14. mahasiswa mampu mendemonstrasikan MVC | | | | | | | | |
| **Pustaka** | **Utama:** | |  | | | | | | |
| 1. The Web Academy (2022) 2. Raymond Camden, Hugo Di Francesco, Clifford Gurney, Philip Kirkbride, Maya Shavin, Front-End Development Projects with Vue.js: Learn to build scalable web applications and dynamic user interfaces with Vue (2020) 3. Peter MacIntyre, Kevin Tatroe, Programming PHP , Publisher: O'Reilly Media, Inc., Year: March 2020 4. Garry Owen. Learn to Code Learn HTML, CSS & JavaScript & build a website, app and game, 2022 5. <https://www.w3schools.com/html/default.asp> , <https://www.w3schools.com/css/default.asp> 6. <https://www.w3schools.com/bootstrap/bootstrap_ver.asp> | | | | | | | | |
| **Pendukung:** | |  | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | Roni Andarsyah, ST., M.Kom | | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** |  | | | | | | | | |

| **Mg Ke-** | **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CP MK)** | **Penilaian** | | | **Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa**  **[ Estimasi Waktu]** | | **Materi Pembelajaran**  **[Pustaka]** | **Bobot Penilaian (%)** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Kriteria & Teknik** | **Luring (Tatap Muka)** | | **Daring (Online)** |  |  | |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | | **(6)** | **(7)** | **(8)** | |
| 1 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemonstrasikan HTML dan pemahaman tentang Computer Science | Mahasiswa mampu memahami tentang computer science, internet, teknologi website, dan menjelaskan tentang URL  Mahasiswa mampu memahami pembuatan script HTML | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | 1. Menjelaskan HTML / Tag HTML 2. Atribut & Value 3. Struktur dasar dokumen HTML 4. Title, Heading, penjelasan terkait URL dan konsep *Client Server* | 10% | |
| 2 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemonstrasikan HTML Lanjutan | Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Konsep Dasar Website, mulai dari perencanaan pembuatan website Statis dan Dinamis, pembuatan dan post website | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Paragraf, Line Break  Komentar  Font, Images, Table  Link Adres  Content Website  Pre- production web  Production web  Post- production web | 10% | |
| 3 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemonstrasikan CSS *(Cascading Style Sheet)* | Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu CSS, Sejarah, memahami kode CSS menggunakan inspect element dan *cheat sheet* | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Pengertian CSS *(Cascading Style Sheet),* Cara menulis dan Sintaks Dasar yang harus dipahami, Cascading, Specificity, | 5% | |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami, mendemonstrasikan CSS *(Cascading Style Sheet)* dan menggunakan Bootsrap untuk responsive website | Mahasiswa mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan selektor, property dan value, aturan dan urutan prioritas Selector CSS | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Penggunaan selector, Inheritance, Kode Warna dan value, Property text, Box model, Pseudo Class dan elemen di CSS dan penggunaan Bootstrap | 10% | |
| 5 | Mahasiswa mampu memahami, mendemonstrasikan Javascript | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan program dan testing pada Javascript | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Menjalankan javascript, Error, Input, Core JS dan DOM *(Dokumen Object Model)* | 5% | |
| 5 | Mahasiswa mampu memahami, mendemonstrasikan Javascript lanjutan | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan program dan membuat aturan tipe data | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Aturan daasr Javascript, Variable, Tipe data, Operator Konstanta dan Method, Boolean, Array, Break & Continue, *Looping,* Mengambil nilai HTML dengan Javascript | 5% | |
| 7 | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan Figma User Interface | Mahasiswa mampu membuat Frame, layer group, Image & color Scheme | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Basic Figma *(User Interface)* Frame, layer Group, Text toll & Margin, Button UI , Link Anchor dan pembuatan Prototype | 5% | |
| **8** | **UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)** | | | | | | | |  | |
| 9 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemontrasikan tentang PHP Dasar | Mahasiswa memahami tentang teori dasar dan sejarah PHP | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Teori Dasar dan Sejarah PHP, Menginstal Xampp dan menjalankan PHP, Aturan Penulisan, Type dan Operator PHP | 10 % | |
| 10 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemontrasikan tentang PHP Lanjutan | Mahasiswa memahami struktur Pemrograman dan Fungsi PHP | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Pengertian dan cara penulisan struktur logika PHP, Fungsi PHP, type data dan Argumen untuk fungsi PHP, Default parameter | 10 % | |
| 11 | Mahasiswa mampu memahami dan mampu menggunakan Database untuk website PHP Mysql | Mahasiswa mampu menggunakan Mysql *Extension* , PDO *(PHP Data Object)* | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Sejarah, Pengertian, Relational, Instalasi, File my.ini, Menjalankan Mysql Client Server | 5 % | |
| 12 | Mahasiswa mampu memahami dan mendemonstrasikan pembuatan database, form handling, cookies session pada PHP | Mahasiswa Mampu Membuat Database, Mengkoneksikan, Membuat tabel dan menambahkan data menggunakan PHP | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Koneksi database  Membuat tabel  Fungsi-fungsi mysql  Tahapan mysql  Membuat form handling | 5% | |
| 13 | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan workspace recordset data | Mahasiswa Mampu Merubah Workspase, mendefinisikan Site Website dan Mengimplementasikan Recordset Untuk Input Data, Behavior, Data Binding, Refeat Region dan Status Navigasi | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Membuat Workspace  Penggunaan Site  Koneksi ke database melalui Visual Studio Code  Recordset  Data binding  Behavior  Repeat region  Status navigasi | 5 % | |
| 14 | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan Model View Controller (MVC) | Mahasiswa Mampu Penjelaskan konsep MVC di Framework CodeIgniter/Laravel | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Pengenalan MVC  Konsep Framework Codeigniter/Laravel  Menjelaskan konsep MVC  Mengindentifikasi apa saja yang dibutuhkan dalam menggunakan Framework Code Igniter/Laravel | 5 % | |
| 15 | Mahasiswa mampu mendemonstrasikan Model View Controller (MVC) Lanjutan | Mahasiswa mampu menggunakan script pemrograman aplikasi website Dinamis yang sudah terkoneksi database dan memahami konsep MVC (Model View Control) | Kriteria :  Ketepatan dalam penguasaan konsep  Teknik :  Studi Kasus dan penugasan | Bentuk :  Ceramah, Diskusi  Tutorial aktivitas di kelas (4x50’)  Presentasi dan Diskusi  Metode :  Cooperative learning  Media :  Komputer | | Bentuk :  Tutorial aktivitas daring (4x50’)  Metode :  Cooperative learning  Media :  vl.poltekpos.ac.id  edmodo | Desain Website, Layout, Typograph  Koneksikan website ke database  Pengujian Sistem yang dibangun (Code Coverage) PHP Unit | 10 % | |
| **16** | **UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)** | | | | | | | |  | |

**Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:**

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
5. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Teknik penilaian: tes dan non-tes.
7. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
8. Metode Pembelajaran: *Small Group Discussion*, *Role-Play & Simulation*, *Discovery Learning*, *Self-Directed Learning*, *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Contextual Learning*, *Project Based Learning*, dan metode lainnya yg setara.
9. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
10. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian CP MK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian CP MK tsb., dan totalnya 100%.
11. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan Terstuktur, **BM**=Belajar Mandiri.